

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12+

Tasarım: Hisashi Hayashi - Çizimler: Dom2D

TAM REHBER

PATLAMAMAK İÇİN

İçindekiler:

1 oyun tahtası

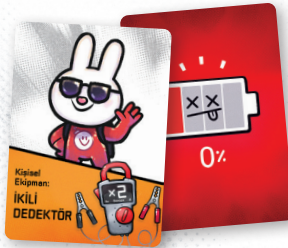
İlk oyununuzdan önce siyah oku tahtaya takın



17 kart



12 Ekipman kartı



5 Karakter kartı

40 pul



26 Bilgi pulu
(2 sarı dahil)



12 Doğrulama
jetonu



1
"=" pulu



1
"≠" pulu

70 Kablo kerosu



48 **mavi** kablo
"1" - "12"
her birinden 4 adet



11 **kırmızı** kablo
"1,5" - "11,5"

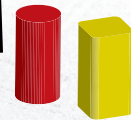


11 **sarı** kablo
"1,1" - "11,1"

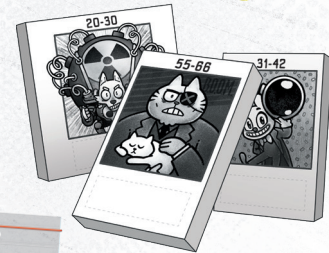
5 kablo standı



7 piyon: 4 sarı ve 3 kırmızı



5 "Sürpriz" kutu sonra açılmak üzere



8 kilitli poşet



1 kural kitapçığı



1 Bomb Busters piyonu
66. Görevde kullanılacak!
0 zamana kadar boş verin :)



Oyunun amacı:

Bomb Busters iş birliğine dayalı bir oyundur. Her oyuncu bir bomba imha uzmanıdır ve tüm oyuncular tek bir takımdır. Hedefiniz, size verilen görevdeki bombayı birlikte imha etmektir. Dikkat! Bir **kırmızı** kablo keserseniz veya fünye sona ulaşırsa bomba patlar!

Kurulum:

- 1 **Görev** kartlarından birini seçin. Görevler gitgide zorlaşır. Görevleri sırayla oynama zorunluluğu yoktur (yine de şiddetle tavsiye edilir!). Çok fazla görev atlamayın, aksi takdirde ipin ucunu kayırabilirsiniz...

İlk görevinizde:

- Yeni başlayanlar: 3 öğretici (**Görev 1 - 3**) kurallara alışmanızı sağlar.
- İyimserler: 4 eğitim görevi (**Görev 4 - 7**), pratik yapmanızı sağlar ve sizi gireceğiniz sınava hazırlar (**Görev 8**). Sınavı geçtiğinizde 9-19 Görev kutusunu açabilirsiniz.

- 2 Bir Kaptan seçin (ilk görev için rastgele bir bomba imha uzmanı, sonraki görev için solundaki bomba imha uzmanı vb.) ve önüne "Kaptan" Karakter kartını yerleştirin. Diğer tüm bomba imha uzmanları, önlerine bir Karakter kartını yüzü açık şekilde yerleştirir.

Yakında buraya yeni bir kural gelecek

(A)

- 3 Kaptan **Görev** kartını sesli bir şekilde okur ve ardından herkesin görev kurallarını görebilmesi için tahtanın sol alt köşesine yerleştirir.

Ön: göreve özel kurulum.

2 oyuncuya özel değişiklikler

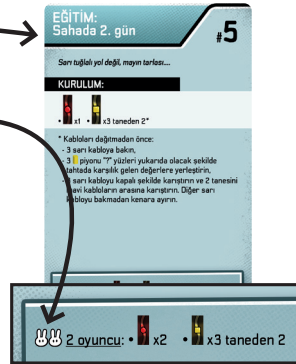
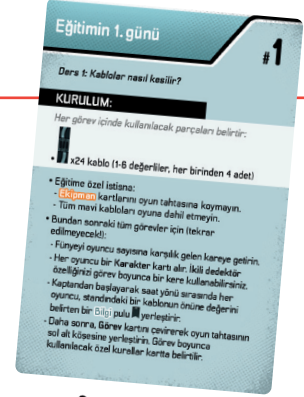
Arka: göreve özel kurallar.

Genel kurallar her zaman geçerlidir.

- 4 **2 bomba imha uzmanıyla**: Herkes 2 kablo standı alır.

3 bomba imha uzmanıyla: Kaptan 2 kablo standı, diğerleri 1 kablo standı alır.

4 ve 5 bomba imha uzmanıyla: Herkes 1 kablo standı alır.

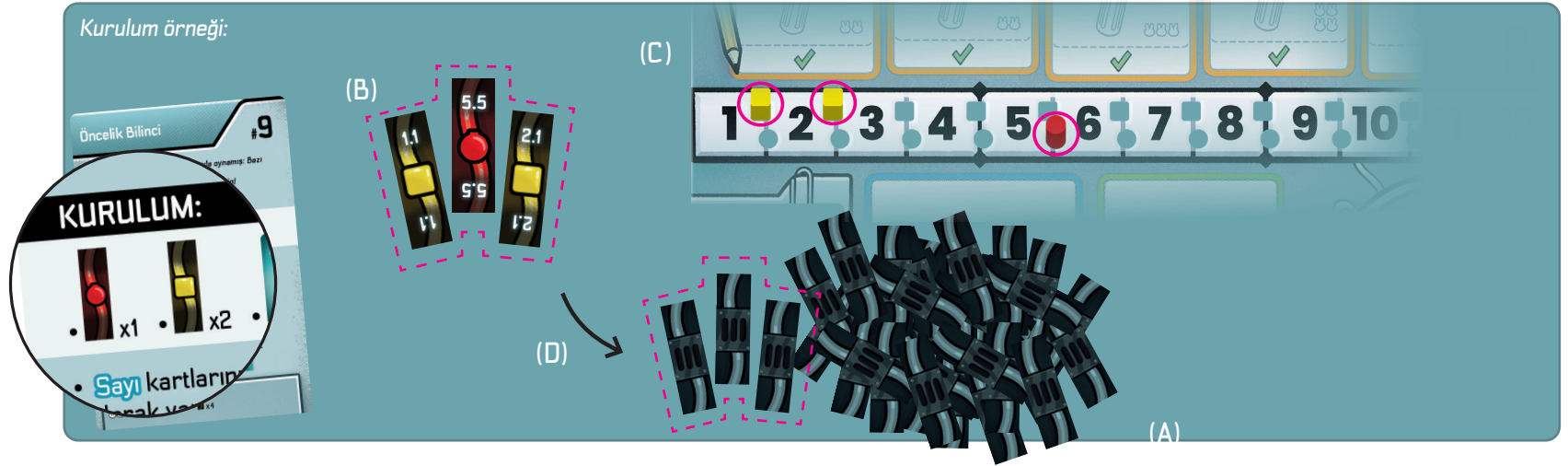


Görev kartının arkası göreve özel kuralları belirtir.



5 Kablo karolarını görev için hazırlayın:

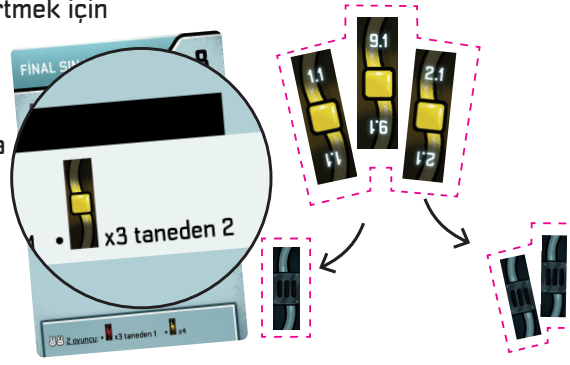
- Her zaman 48 **mavi** kabloyu alın (1, 2, 3 numaralı görevler hariç). 1'den 12'ye her numaradan 4'er adet vardır.
- Görev** kartında belirtilen sayıda **kırmızı** ve **sarı** kabloyu rastgele alın.
- Kırmızı** ve **sarı** kabloları bakarak **kırmızı** ve **sarı** piyonları oyun tahtasında karşılık gelen alanlara "?" yüzleri görünmeyecek şekilde yerleştirin.
- Daha sonra tüm **Kablo** karolarını (**mavi** + **kırmızı** + **sarı**) yüzleri kapalı şekilde karıştırın.



Bazı görevlerde, kırmızı ve sarı kabloların sayıları "2 taneden 1", "3 taneden 1" veya "3 taneden 2" olarak belirtilir:
Bu durumlardaki kabloların oyunda olup olmadığı kısmen bilinir. Örneğin "3 taneden 2 **sarı** kablo":

- 3 **sarı** kabloyu inceleyin.
- 3 **sarı** piyonu oyunda olabileceklerini belirtmek için "?" yüzleri görünür şekilde tahtada karşılık gelen numaralara yerleştirin.
- 3 karyoyu kapalı şekilde karıştırın ve 2 tanesini kapalı olarak **mavi** kablolarla karıştırın. Üçüncü karyoyu bakmadan oyun dışı bırakın.

Böylece, "?" piyonlarıyla gösterilen 3 **sarı** kablodan yalnızca 2 tanesi oyunda kalmış olur.



6 Mümkün olan en eşit şekilde kabloları oyundaki standlara dağıtın (bir standın üzerinde daha fazla olabilir).

7 Her standdaki kabloları değerleri soldan sağa artacak şekilde sıralayın.

NOT: Bir bomba imha uzmanının 2 kablo standı olduğunda, her bir standın kabloları bağımsızdır ve bu nedenle ayrı ayrı sıralanır. Standlar artık elinizi oluşturur ve hepsi tek bir el olarak sayılır (ekipman, **Bilgi** pulu, özel kurallar vb. için).



Sarı ve kırmızı kabloların değerleri sadece bu sıralamada kullanılır. Bundan sonra değerleri yoktur, sadece "**KIRMIZI**" ve "**SARI**".

8 Oyun tahtasında:

Bomba imha uzmanı sayısı kadar **Ekipman** kartını, henüz kullanamayacağınızı belirtmek için ✓ işaretini kapatacak şekilde tahtaya yerleştirin. Bu görevde sadece bu ekipmanları kullanabileceksiniz.

3 oyunculu örnek



Fünyeyi oyuncu sayınıza karşılık gelen kareden başlatın.

Tüm **Bilgi** pullarını ve 12 **Doğrulama** jetonunu tahtaya koyun.



Yakında buraya yeni bir kural gelecek

(B)

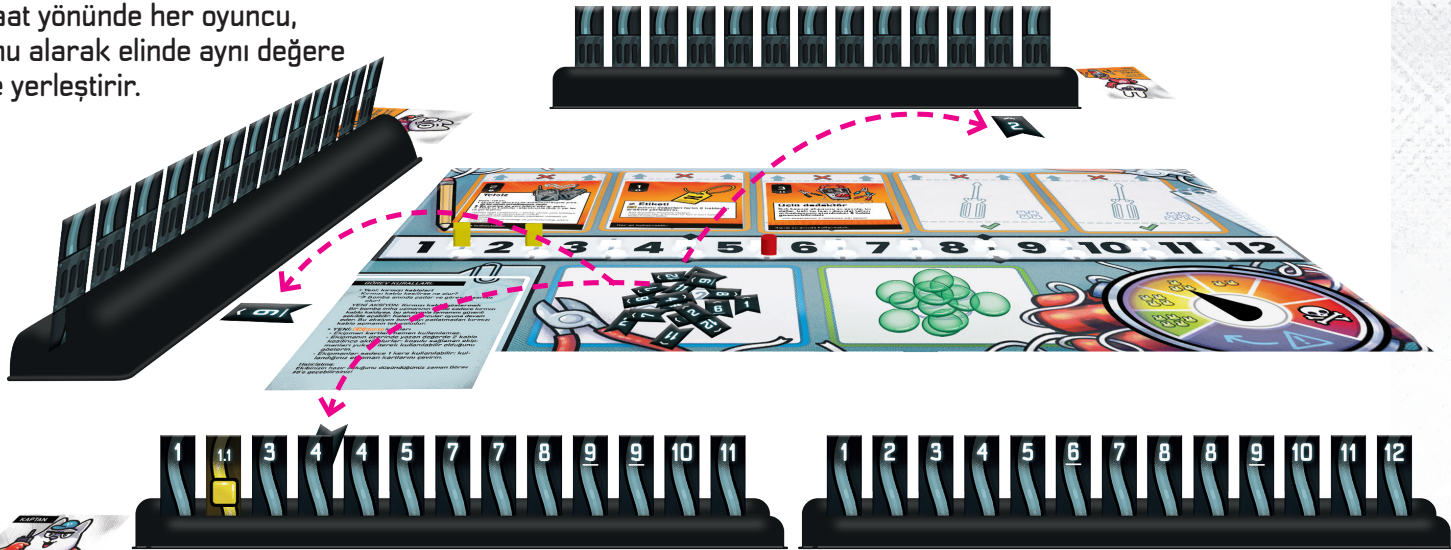
Yakında buraya yeni bir kural gelecek

(C)

9 Kaptandan başlayarak saat yönünde her oyuncu, sırayla istediği **Bilgi** pulunu alarak elinde aynı değere sahip bir kabloun önüne yerleştirir.

⚠ Kurulumda sarı bilgi pulu kullanılamaz.

⚠ Unutmayın:
2 kablo standı = 1 el. Bir oyuncunun 2 standı olsa bile 1 **Bilgi** pulu kullanabilir. (istediği standın önüne yerleştirebilir).



Oynanış:

Bomba imha uzmanları, Kaptan'dan başlayarak saat yönünde oynar. Sırası gelen bomba imha uzmanı ("aktif bomba imha uzmanı" olarak adlandırılır) 3 eylemden birini gerçekleştirmelidir: İkili kesme aksiyonu, Tekli kesme aksiyonu, Kırmızı kablo gösterme aksiyonu.

İkili kesme aksiyonu

Aktif bomba imha uzmanı, 1 kendisinden, 1 takım arkadaşından olmak üzere 2 eş değerli kabloyu kesmelidir. Takım arkadaşının kablosunu gösterir ve değerini tahmin eder. Örneğin "bu kablo 9".

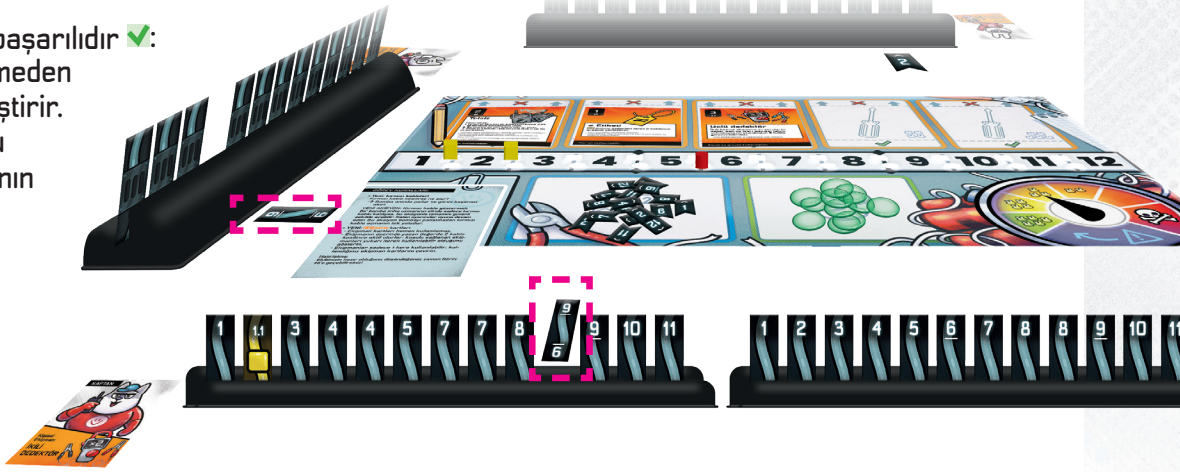
A Eğer aktif bomba imha uzmanı haklıysa, aksiyon başarılıdır ✓:

- Takım arkadaşı, kablounun pozisyonunu değiştirmeden kabloyu standının önüne yüzü açık şekilde yerleştirir.
- Ardından aktif bomba imha uzmanı, aynı kabloyu (veya birkaç tane varsa bunlardan birini) standının önüne yüzü açık şekilde yerleştirir.

Başarılı ikili kesme aksiyonu:

Bu örnekte, Kaptan takım arkadaşının "9"unu tahmin etti, tahmin doğruyd.

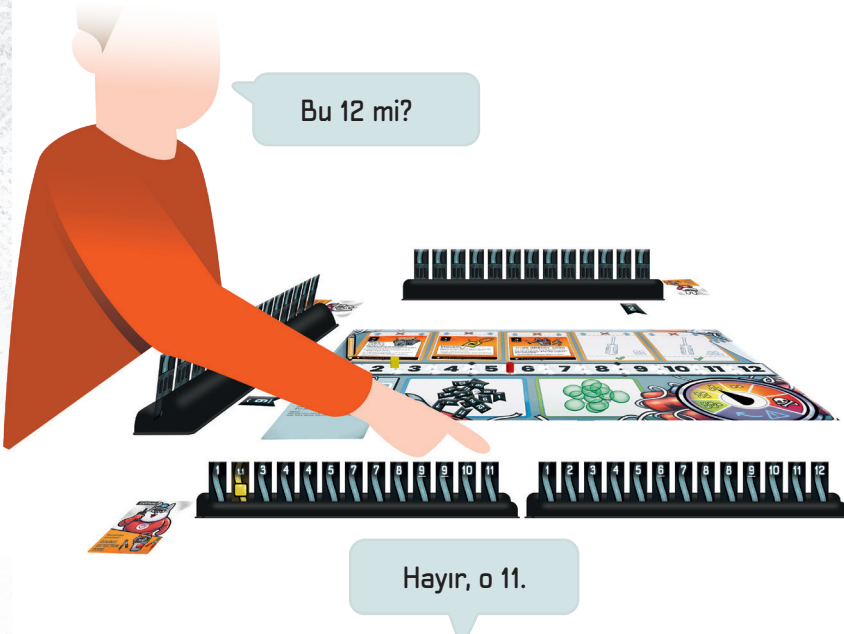
- Takım arkadaşı gösterilen "9" kablosunu standının önüne yerleştirdi.
- Kaptan da kendi "9" kablolarından birini kendi standının önüne yerleştirdi.



B Tahmin yanlışsa aksiyon başarısız olur ✗:

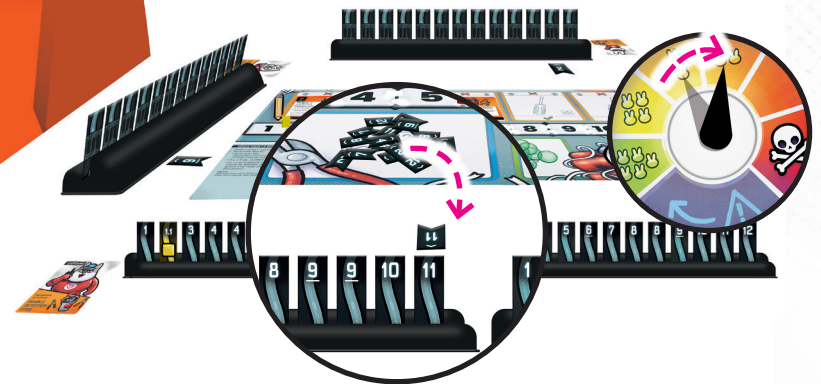
- Eğer gösterilen kablo **kırmızı** ise, bomba patlar ve görev başarısız olur,
- Eğer gösterilen kablo **mavi** veya **sarı** ise, fünye bir kare ilerler (☠ işaretine geldiğinde bomba patlar ve görev başarısız olur), takım arkadaşı bu kablounun gerçek değerini herkese gösteren **Bilgi** pulunu kablounun önüne yerleştirir.

⚠ Not: Aktif bomba imha uzmanı kendinde kesmek istediği kabloyu göstermemelidir.



Başarısız ikili kesme aksiyonu:

- Takım arkadaşının 11 numaralı kablosunu 12 tahmin etti.
- Takım arkadaşı 11 numaralı **Bilgi** pulunu yanlış tahmin edilen kablounun önüne yerleştirdi. Fünye 1 kare ilerledi.





Tekli kesme aksiyonu

Aktif bomba imha uzmanı elinde aynı değere sahip 2 veya 4 kabloyu kesebilir. Bu aksiyonu gerçekleştirebilmek için kesilen kabloların oyunda o değere sahip son kablolar olması gerekmektedir:

- 4 kablunun tamamı (yeterince şanslıysanız),
- veya 2 tanesi önceden kesilmiş bir değerde kalan 2 kablo.

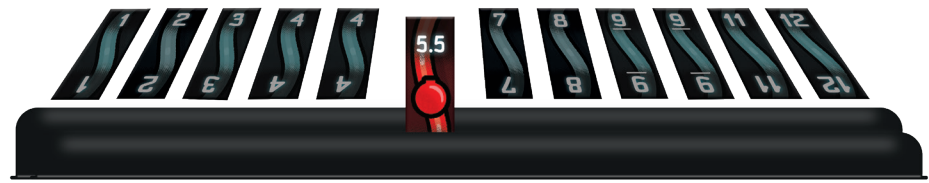
Oyuncu bu kabloları yüzleri açık bir şekilde kablo standının önüne yerleştirir.

Bu örnekte, iki "9" daha önceden kesilmiş. Aktif oyuncu tekli kesme aksiyonu gerçekleştirir: Kalan son iki "9" elinde olduğu için ikisini de kesebilir. (bu örnekte elinde iki farklı standda).



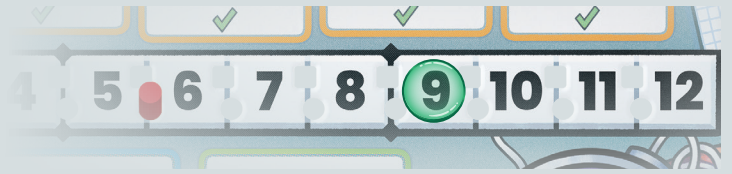
Kırmızı kablo gösterme aksiyonu

Bu aksiyon YALNIZCA aktif oyuncunun kalan tüm kabloları **KIRMIZI** olduğunda gerçekleştirilebilir. Böylece kablolar güvenli bir şekilde elden çıkarılabilir.



DOĞRULAMA JETONLARI

Aynı değere sahip 4 kablo kesildiğinde, oyun tahtasında karşılık gelen sayıya bir **Doğrulama** jetonu yerleştirin. Bu görsel yardım zaman kazanmanızı sağlar ve belki hayatınızı bile kurtarabilir!



SARI KABLolar

- **Mavi** kablolarla aynı şekilde kesilirler (İkili ve Tekli kesme) : Değerlerinin **TEK** amacı **STANDDAKİ SİRALARINI BELİRLEMektir**. Kesilirken, **hepsi aynı değerde kabul edilir: "SARI"**.

Yani, bir **sarı** kablo kesmek için, aktif bomba imha uzmanının elinde bir **sarı** kablo olmalı ve takım arkadaşının bir kablosunu göstererek "bu kablo sarı" demesi gerekir. Doğruysa, 2 kablo da kesilir. Yanlışsa, aynı **mavi** kablolarda olduğu gibi, bir **Bilgi** pulu yerleştirilir ve fünye bir kare ilerler.

- Eğer bir **sarı** kablo yanlış belirtilirse, önüne sarı **Bilgi** pulu  yerleştirilir ve fünye bir kare ilerler.
- Bir oyuncu kalan **TÜM sarı** kablolarla sahipse **tekli kesme** aksiyonu gerçekleştirebilir.



EKİPMAN KARTLARI

- Ekipmanlar sol üst köşelerinde belirtilen değerde 2 kablo kesildiğinde kullanılabilir olur. Gerekli koşul sağlandığında **Ekipman** kartını yukarı iterek kullanılabilir olduğunu belirtebilirsiniz.

- Her ekipman yalnızca 1 kere kullanılabilir: kullandıktan sonra kartı arka yüzüne çevirin.
- Her kart ekipmanın ne zaman kullanılabileceğini belirtir. Çoğu, her an her oyuncu tarafından kullanılabilir (farklı bir oyuncunun sırasında bile). Bir bomba imha uzmanı sırayla birden çok ekipman kullanabilir.

NOT: X/Y ışını ekipmanı; Üçlü dedektör, Süper dedektör ve İkili dedektör ile birlikte kullanılabilir. (Birçok kabloda 2 değer tahmin edebilirsiniz!)



Bir çift 9 değerli kablo kesildi, ekipman 9 artık kullanılabilir.



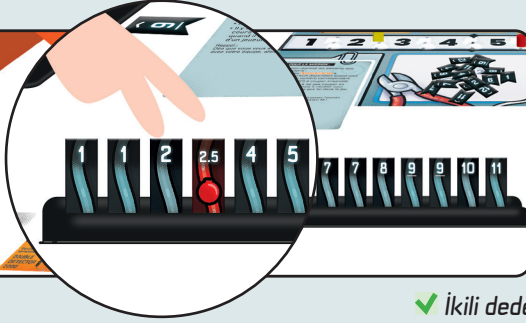
KARAKTER KARTLARI

Her bomba imha uzmanı her görevde bir kere, kişisel ekipmanını kullanabilir. Kullanınca Karakter kartınızı ters çevirin. İkili dedektör: İkili kesme aksiyonu sırasında, aktif bomba imha uzmanı bir değer belirterek takım arkadaşının standından bir yerine İki kablo gösterebilir.

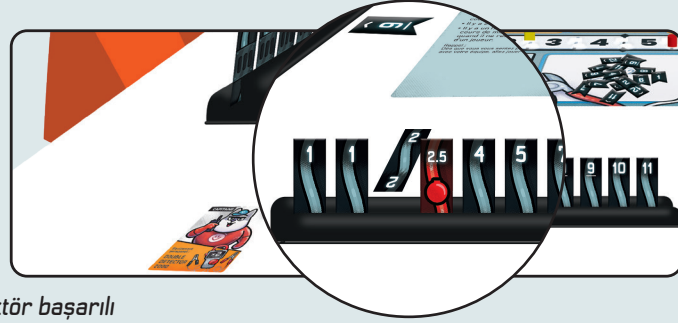
- Bu 2 kablodan en az 1 tanesi doğruysa aksiyon **başarılı** sayılır.
 - Eğer iki kablo da doğruysa, takım arkadaşı değerlerini belirtmeden kendi seçtiği birini keser.
- 2 kablo da yanlışsa aksiyon **başarısız** sayılır.
 - Fünye bir kare ilerler ve takım arkadaşı iki kablo arasından seçtiği birinin önüne bir **Bilgi** pulu yerleştirir.
 - 2 kablodan sadece biri **kırmızı** ise, bomba patlamaz. Takım arkadaşı bunu paylaşmadan "kırmızı olmayan" kabloun önüne bir **Bilgi** pulu yerleştirir.



Bunlardan biri 2 mi?



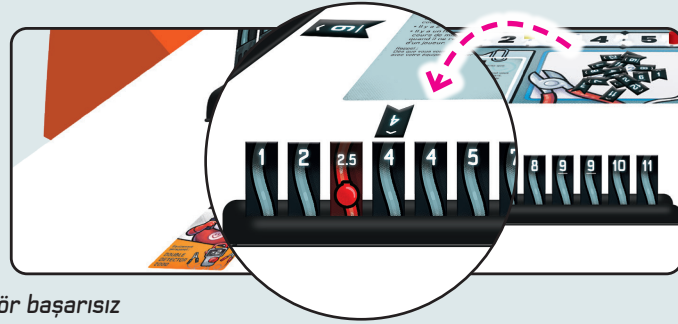
✓ İkili dedektör başarılı



Bunlardan biri 3 mü?



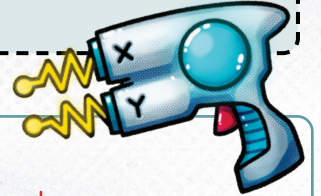
✗ İkili dedektör başarısız



İletişim

Oyunun iyiliği için oyuncular arası iletişim çok kısıtlıdır.

- **Yapılmamalı:** elinizdeki kablolardan bahsetmek, değerlerini ima etmek, önceki turlarla ilgili bilgi hatırlatmak, tahmin ve varsayımlarınızı paylaşmak.
- **Yapılabilir:** taktik ve ekipman kullanımı tartışmak, özel kuralları hatırlatmak, her an takım arkadaşına **İkili dedektör** veya farklı bir ekipman kullanmasını tavsiye etmek.



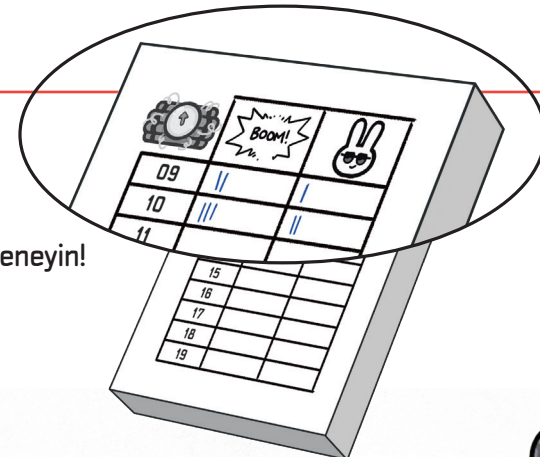
Oyun sonu:

Tüm bomba imha uzmanlarının ellerinde kablo kalmadığında görev başarıyla tamamlanmış olur.

Bir bomba imha uzmanının elinde kablosu kalmadığında görev onsuz devam eder.

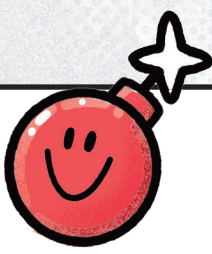
Görev başarısızsa (**kırmızı** kablo veya füyede 🚫), Kaptanı değiştirin ve görevi tekrar deneyin!

Görev 8'i başardığınızda, ilk "Sürpriz" kutusunu açma hakkı kazanırsınız (Görev 9-19) ve kutunun arkasındaki tabloyu doldurabilirsiniz.



Zaferlerinizi ve patlamalarınızı takip edin.





Hızlı Referans



Kurulum:

- Herkes bir Karakter kartı alır.
- 48 **mavi** kabloyu görevinizde belirtilen **kırmızı/sarı** kablolarla kapalı olarak karıştırın. Kabloları eşit şekilde standlara dağıtın. Her standdaki kabloları küçükten büyüğe dizin.
- 2 bomba imha uzmanıyla herkesin 2 standı vardır. 3 bomba imha uzmanıyla sadece Kaptanın 2 standı vardır.
- Ekipman sayısı ve fünye pozisyonu oyuncu sayısına göre belirlenir.
- Her oyuncu elinin önünde bir **Bilgi** pulu yerleştirir (sarı pul **kurulumda** kullanılamaz).

Sıranızda:

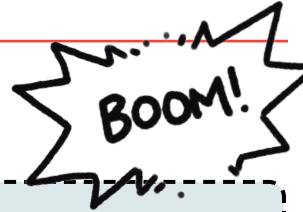
- Sıranızda aşağıdaki aksiyonlardan birini seçerek gerçekleştirin:
 - **İkili kesme:**
Elinizdeki kablolardan bir değer seçin (göstermeden), ve takım arkadaşınızın elindeki bir kabloyu göstererek seçtiğiniz değeri belirtin.
 - **Doğru tahmin:** 2 kablo da açılır.
 - **Yanlış tahmin:** fünye bir kare ilerler. **noktasına** gelmediyse, seçilen kablounun önüne gerçek değerini gösteren **Bilgi** pulu yerleştirilir.
 - **Kırmızı kablo:** bomba patlar!
 - **Tekli kesme:**
Aynı değerde 4 veya son kalan 2 kablo elinizdeyse standınızın önüne açın.
 - **Kırmızı kablo gösterme:**
Kalan **tüm** kablolarınız **kırmızı** ise hepsini gösterin.

Oyun sonu:

- **Zafer:** Standlarda kablo kalmadı!
- **Kayıp:** Bomba patladı (**kırmızı** kablo kesildi veya fünye **işaretine** geldi!)

UNUTMAYIN:

- Her karakterin bir kere kullanabileceği bir kişisel ekipmanı vardır.
- Ekipmanlar üzerinde belirtilen değerde 2 kablo kesildiğinde kullanılabilir olur.
- Tüm **sarı** kablolar aynı değerde kabul edilir: "**sarı**".
- Tüm **kırmızı** kablolar aynı değerde kabul edilir: "**kırmızı**".
- 1'den 12'ye kadar her kablounun 4 kopyası vardır. Aynı değere sahip 4 kablo kesildiğinde, oyun tahtasındaki sayıya hatırlatma amaçlı bir **Doğrulama** **jetonu** koyun.
- Bir oyuncunun 2 **standı** varsa tamamı **tek el** sayılır.



Sorularınız mı var? Daha fazla bilgi için:
www.kutugo.com/bombbusters/



Kutugo
www.kutugo.com
bilgi@kutugo.com
0850 840 58 01



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames